

Usare le Abilità contro gli altri giocatori (Variante PVP)

Come usare le abilità

Ogni volta che finisci il tuo turno nello stesso spazio di un altro giocatore, puoi annunciare che vuoi utilizzare una delle tue abilità a suo vantaggio o contro di lui. Usare un'abilità contro un altro giocatore ti costerà punti Destino: 4D se usi un'abilità a livello Talento o 2D se hai il livello di Maestro. Puoi usare un'unica abilità per turno contro un altro giocatore.

Difendersi

Se non possiedi l'abilità che ti viene usata contro, e vorresti evitare i suoi effetti... non puoi far altro che subirne gli effetti. Se invece hai la stessa abilità a livello Talento, puoi pagare 4D per evitare le conseguenze. Se la possiedi a livello Maestro, puoi pagare 2D per evitare le conseguenze.

Eccezione: Se possiedi l'abilità Fortuna (Luck) o Rapidità di Pensiero (Quick Thinking), puoi tirare un dado per evitare le conseguenze. Se tiri un 4 o più eviti l'effetto. Se le possiedi entrambe, aggiungi +1 al tiro. Questo tiro non può essere modificato in altra maniera.

Le Abilità e i loro effetti

Di seguito sono elencate le varie abilità che possono essere usate contro gli altri giocatori, e i loro effetti. Se un'abilità non viene riportata, non può essere usata contro un altro giocatore.

Tieni presente che per dare Ricchezza, devi avere Ricchezza da poter consegnare. Non puoi scendere sotto Mendicante (Beggar), quindi se sei a Mendicante non puoi dare Ricchezza ad altri. Allo stesso modo, non puoi prendere Ricchezza da qualcuno che si trovi già a Mendicante.

- **Acting & Disguise (Recitare e Travestirsi):** Il giocatore contro cui viene usata guadagna 1 punto Storia. Chi la usa può prendere 1 Tesoro da lui o guadagnare 2 punti Storia.
- **Appearance (Aspetto):** Puoi far Innamorare (*Love Struck*) un personaggio di sesso opposto; o rendere Invidioso (*Envious*) uno dello stesso sesso.
- **Bargaining & Evaluation (Contrattare & Valutare):** Puoi dare un livello di Ricchezza a un altro giocatore, che in cambio puoi prendere un suo Tesoro a tua scelta.
- **Beguiling (Accattivante):** Puoi rendere il tuo bersaglio Asservito (*Enslaved*) o rubargli uno dei suoi Status, tranne quello di *Sultano*.
- **Courtly Graces (Grazia di corte):** Puoi dare a un altro personaggio lo Status di Disprezzato (*Scorned*) o fargli perdere Rispetto (*Respected*) o Visir (*Vizier*).
- **Enduring Hardship (Resistere alle Avversità):** L'altro giocatore può darti un livello di Ricchezza o un Tesoro per fare immediatamente un movimento extra, come se fosse il suo turno (ma senza avere un incontro extra). Dopo che il personaggio ha mosso, puoi spostarti nello stesso spazio se lo desideri.
- **Magic (Magia):** Se il giocatore ti dà un livello di Ricchezza o un Tesoro, può rimuovere un qualsiasi suo Status, a sua scelta. In alternativa, puoi dargli lo Status di Stregato (*Ensorcelled*), Insano (*Insane*) o Forma di Bestia (*Beast Form*). Se l'altro giocatore ha l'abilità Magia e paga i punti Destino per difendersi, sarai tu a ricevere uno di quegli Status.
- **Piety (Devozione):** Puoi far sì che l'altro finisca In Pellegrinaggio (*On Pilgrimage*), oppure dargli lo Status di Benedetto (*Blessed*) e guadagni 3 punti Destino.
- **Scholarship (Erudizione):** L'altro giocatore può darti un livello di Ricchezza o un Tesoro per guadagnare un'abilità che possiedi. L'abilità viene imparata a livello Talento. Durante il suo prossimo turno, non potrà muovere, ma potrà avere Incontri (Encounters) come al solito.

- **Seamanship (Arte Marinaresca):** Se ti trovi su una costa o uno spazio di mare, l'altro giocatore può muovere di uno spazio extra sull'acqua nel suo prossimo turno per ogni punto di Ricchezza che ti dona.
- **Seduction (Seduzione):** Puoi usare questa abilità solo con personaggi di sesso opposto. Puoi rendere l'altro personaggio Asservito (*Enslaved*) o Innamorato (*Love Struck*) o prendergli un livello di Ricchezza.
- **Stealth & Stealing (Furtività e Furto):** Puoi prendere un livello di Ricchezza o un Tesoro. Se l'altro giocatore ha Furtività & Furto e paga i punti Destino per difendersi, tu finisci Imprigionato (*Imprisoned*).
- **Storytelling (Narrazione):** Il giocatore bersaglio guadagna 1 punto Storia, ma non si potrà muovere durante il prossimo turno. Potrà avere Incontri come al solito.
- **Weapon Use (Utilizzare Armi):** Puoi rendere l'altro personaggio Ferito (*Wounded*). Se l'altro giocatore ha Utilizzare Armi e paga i punti Destino per difendersi, tirate entrambi 2 dadi e chi ottiene il risultato minore subisce la Ferita (*Wounded*). Se un giocatore ottiene un risultato di 5 superiore all'altro, questi finisce Storpiato (*Crippled*). In caso di pareggio, ritirate. Questi tiri non possono essere modificati in nessun modo.
- **Wilderness Lore (Conoscenza delle zone selvagge):** L'altro giocatore deve darti un livello di Ricchezza o un Tesoro per togliersi lo Status di Perduto (*Lost*) o Ricercato (*Pursued*), oppure per pescare due carte Incontro nel prossimo turno; poi ne sceglierà una e metterà l'altra negli scarti.

Il gioco in Solitario

Preparazione

Tales of the Arabian Nights può essere giocato in solitario utilizzando le regole riportate qua sotto. Segui quello che viene detto nel manuale per la partita standard.

Vincere

Per vincere in una partita in solitario, devi ottenere tre condizioni di vittoria: raggiungere il punteggio di Destino e Storia da te scelto; guadagnare Ricchezza a livello Favoloso (*Fabulous*); completare 2 Quest. Devi fare queste cose *prima che il mazzo finisca*. (Se ti credi un giocatore esperto, puoi aumentare il numero di punti Destino o Storia da scegliere oppure partire con il segnalino "Notte" nel mazzo degli Incontri.)
Se muori, ahimè, hai perso.

Regole Speciali

- Quando peschi dal mazzo Incontri (*Encounter*), pesca due carte e scegli quella che preferisci. Scarta immediatamente l'altra.
- In tutti i casi in cui ci si riferisce al fatto che "un altro giocatore" deve prendere una decisione, perdi 1 punto Storia o Destino (a tua scelta) e prendi da solo la decisione.
- Se ti viene detto di richiedere una carta ad un altro giocatore, pescane una dal mazzo appropriato. (Se ti viene richiesta una specifica carta, pesca e scarta carte finché non trovi quella necessaria.)
- Fai attenzione agli effetti degli Status. Se commetti un errore o scordi l'effetto di uno Status, nessuno te lo può far notare. Penalizzati con la perdita di un punto Destino o Storia (a tua scelta) ogni volta che scopri di aver commesso un errore.
- Se hai un'abilità a livello Maestro, quando leggi i tre paragrafi per cercare la tua abilità, puoi ignorare il paragrafo "obbligatorio".